Mensile - Anno VII - N. 61

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 EXPLORER
2 RAF
3 INVESTIGATE
4 JUMPYE
5 U BOOT
6 COMMANDER
7 FREE'EM
8 COW BOYS
9 TOP FLIGHT
10 TRAPPER
11 SOME MEN
12 MARCO
13 NUMA
14 AKAI DO
15 PILLS
16 DESERT FOX
17 MOVER
18 WKE
19 HANDY KILLER
20 LYTHO
21 COLT
22 HIT
23 MOSQUITO
24 JUNGLA NERA
25 RUN AWAY
26 MR. ZOT
27 I HATE GOLF
28 SHOOTING
29 WUFF
30 TARGET

FAST LOADING "BITURBO"

VIVA IL MISTERO

Con i nostri trenta fantastici giochi su cassetta solitamente vi prendiamo per mano per portarvi nel regno della fantasia e degli alieni. Anche con questa cassetta non saremo diversi ma almeno su carta, sulle pagine della rivista per intenderci, vogliamo lasciare un po' di spazio al mondo del mistero e dell'avventura. Questo mese infatti vi diamo alcune recensioni delle avventure e dei giochi misteriosi più seguiti del momento. Non dovete far altro che seguire i nostri consigli e prepararvi un caffè forte. Quando sarà il momento di giocare scoprirete quanto siano lunghe le notti...

HIT PARADE N. 61 - Periodico Mensile - Novembre 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

EXPLORER



Questo spettacolare gioco si basa su quelli classici da bar e chiunque abbia già giocato un gioco arcade con Explorer si sentirà certamente a casa, infatti l'unica abilità necessaria consiste nello sparare a destra e a sinistra per liberarvi la strada dai cattivi. Inoltre Explorer dà la possibilità a due giocatori di giocare simultaneamente il che rende tutto più emozionante. Scopo del gioco è percorrere le quindici prigioni sotterranee, nelle quali siete stati intrappolati da un perfido stregone e trovare l'uscita superando diversi livelli e usando abilmente le botole segrete per spostarsi da una parte all'altra del tracciato. Dovrete naturalmente ricordarvi di raccogliere tutto quello che incontrate sul vostro percorso perché mentre le chiavi sono sempre necessarie per superare le varie porte, molti tesori possono essere scambiati per ottenere energia, mentre altri saranno molto utili per aumentare le vostre capacità difensive. Giostratevi quindi come potete tra ragni, mostri e insetti volanti che vi possono rendere la vita alquanto impossibile

JOYSTICK PORTA 2

A	1 giocatore
B	2 giocatori
RESTORE	ricomincia
O	pausa on/off
Q	ripristina energia

RAF



Se amate il rischio, se amate volare, ovviamente il vostro eroe ideale è uno spericolato e coraggioso pilota che si impegna con il suo velivolo in duelli aerei contro le forze aeree nemiche. Ma ecco quindi che anche il nostro gioco è l'ideale per voi. Potrete infatti impersonare i panni del vostro eroe e cimentarvi in battaglie aeree, scelte da voi e delle quali avrete scelto anche le condizioni atmosferiche. Potrete decollare o atterrare, variare la potenza del motore per eseguire cabrate di ogni genere e vi sarà anche possibile scegliere le armi con cui combattere. Fatte le vostre scelte non vi resterà che lanciarvi alla guida del vostro potentissimo caccia-bombardiere in una missione mozzafiato il cui realismo vi prenderà completamente facendovi dimenticare quanto vi circonda.

JOYSTICK PORTA 2

STOP	pausa
F1	opzioni
M	mappa si/no
C =	diminuisce potenza
SPAZIO	aumenta potenza
U	carrello su/giù

INVESTIGATE

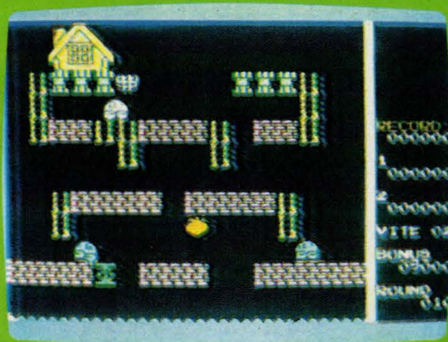


Nella grande casa in fondo al parco è accaduta una cosa tremenda: è stato commesso un efferato delitto e purtroppo dalle evidenze nessuno sembra essere il colpevole. È stato quindi inviato sul posto un abile detective che vivendo all'interno delle mura domestiche deve cercare di trovare le prove di come e da chi sia stato commesso il reato. Il compito del povero detective non sarà semplice, le cose da osservare sono molte, le stanze innumerevoli, ma potrà trovare aiuto da alcuni abitanti della casa. Certamente dovrà raccogliere numerosi indizi prima di poter accusare qualche d'uno e non sempre le cose sono come sembrano all'apparenza, bisogna fare approfonditi studi per raggiungere lo scopo. Ma pensiamo che non sia possibile dire di più; vi lasciamo al vostro compito e sicuramente riuscirete come al solito a sciogliere il bando della matassa. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JUMPYE



Il nostro amico sferoide, abitante del pianeta Sferula, si trova a dover risolvere un grave problema.

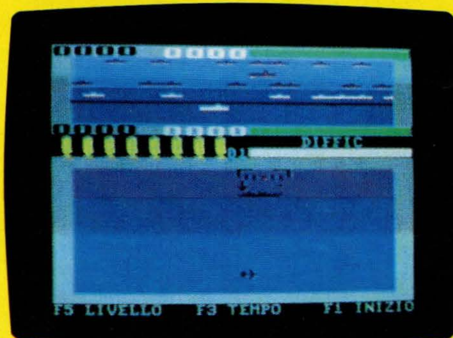
La sua innamorata è stata rapita da un essere malvagio che l'ha rinchiusa in luoghi abbastanza inaccessibili e misteriosi. Perlustrando i vari territori del pianeta dovrai raccogliere tutto quello che incontri, perché sarà l'unico modo per svelarti il nascondiglio della tua amata. Ma stai molto attento, perché anche se le cadute non sono per te mortali, il malvagio ha messo a guardia di ogni territorio una o più guardie che dovrai accuratamente evitare se non vorrai finire ucciso.

Superato un certo numero di schemi avrai una prova speciale e dopo averla superata potrai ottenere punti bonus.

JOYSTICK PORTA 2

F5	pausa on/off
F3	seleziona il gioco/avanza schemi

U BOOT



Un'infuocata battaglia navale che ti vede nei panni di un comandante di sommergibile facente parte di una flotta di 16 unità, la tua missione è distruggere la flotta nemica prima che essa riesca a raggiungere un porto di vitale importanza per il tuo paese. Lo scontro con i nemici avverrà naturalmente in più riprese: quindi ricordati che non è tanto importante vincere una battaglia quanto la guerra! La flotta avversaria è costituita anch'essa da 16 navi ed un sottomarino estremamente pericoloso; per vincere la battaglia devi affondare proprio quest'ultimo.

Con il joystick controlli sia la direzione che la velocità del sommergibile, parametri di cui dovrai tenere conto per lanciare i siluri. Nella parte alta dello schermo il sonar ti darà una vista globale della flotta nemica. Su di esso le navi nemiche sono indicate in rosso, mentre le tue sono bianche. Nell'angolo in alto a destra del sonar ed in quello in basso si trovano rispettivamente l'indicatore di stato del sommergibile nemico e quello del tuo. Sotto il sonar è visualizzato il tubo di lancio dei siluri che verrà prontamente ricaricato una volta vuoto. La parte bassa dello schermo è la vista periscopica sulla quale le navi nemiche sono indicate in nero. Ricordati che potrai utilizzare il periscopio soltanto alla giusta quota! In superficie sarà in funzione anche il computer di bordo prezioso per un corretto lancio di torpedini. Combattere in superficie è però estremamente pericoloso perché sarai facilmente individuato dal tuo avversario.

JOYSTICK PORTA 1

F1	inizio/fine gioco
P	pausa si/no
F3	tempo
F5	livello difficoltà

COMMANDER

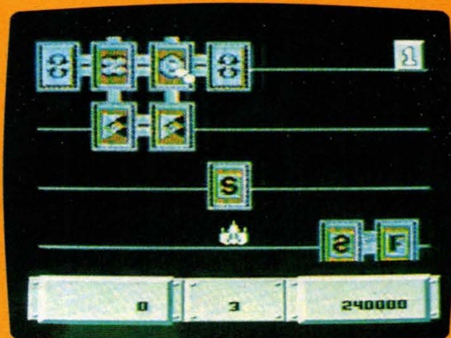


Un'isola di strategica importanza è caduta nelle mani nemiche. L'isola deve essere riconquistata ad ogni costo, seppure sia ben difesa sul terreno come nell'aria. I risultati spiistici indicano che una serie di bunker, denominati postazioni di comando, provvedono a fornire le informazioni vitali per la difesa dell'isola al comandante dei nemici, perciò la distruzione di questi bunker è essenziale per la dibattuta del nemico. Il comandante nemico si muove costantemente con il suo quartier generale e la sua posizione viene indicata sullo schermo radar una volta che sarete riusciti a distruggere tutte le postazioni di comando. La vittoria finale sarà però raggiunta soltanto quando il suo quartier generale sarà stato completamente distrutto. Avrete vari livelli di difficoltà e in quelli più elevati potrete variare considerevolmente la velocità di spostamento dei vostri mezzi, carri armati, missili. Non dimenticate che gli aeroplani cadranno se sarete ad un'altitudine pari o inferiore a 10 e dovrete anche difenderli dall'attacco dei carri armati.

JOYSTICK PORTA 1/2

JOY PORTA 1	invasori
JOY PORTA 2	difensori
C	pausa
RETURN	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

FREE'EM

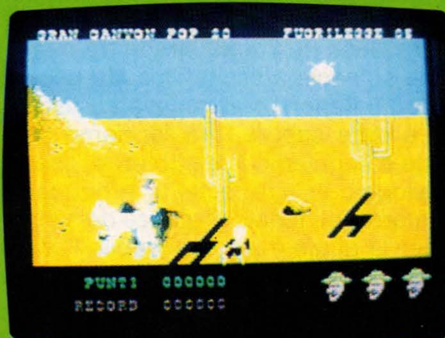


L'astronave interstellare dell'impero; la mostruosa fortezza superequipaggiata, sta falcando lo spazio alla volta del tuo pianeta, per distruggere le forze ribelli ed impadronirsi del potere. Venuti per caso, ascoltando delle trasmissioni in codice, a conoscenza di questo attacco, avete deciso di istituire un contrattacco a sorpresa con uno dei migliori piloti da difesa.
Ripristinato e migliorato l'assetto di una delle vostre navette da combattimento, lasciate tutto nelle mani del comandante, che dovrà fare il possibile per danneggiare irreparabilmente l'astronave aliena ed evitare quindi che raggiunga il suo obiettivo.
Sparate a più non posso, avendo cura di non farvi colpire dai proiettili nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COWBOYS



Sopravvivere nel Far-West era una cosa veramente difficile. I contadini erano soggetti a soprusi di ogni genere e quelli che erano abili con la pistola non avevano che da scegliere da che parte mettersi: da quella dei buoni o da quella dei cattivi ma in entrambi i casi salvare la pelle non era una cosa semplice. Il cow-boy che dovrete muovere in questo gioco sta dalla parte dei buoni e il suo compito consiste nel ripulire diverse zone del vasto territorio affidatogli, dai fuorilegge che lo infestano. Ma i fuorilegge non staranno con le mani in mano e a loro volta cercheranno di impedire al cow-boy di sopravvivere. Prontezza di riflessi e nervi saldi vi saranno indispensabili per non farvi prendere la mano e riuscire sconfitti. Dovrete anche fare attenzione ai pericoli del territorio, anche alberi o cactus potrebbero disarcionarvi e farvi perdere la testa.

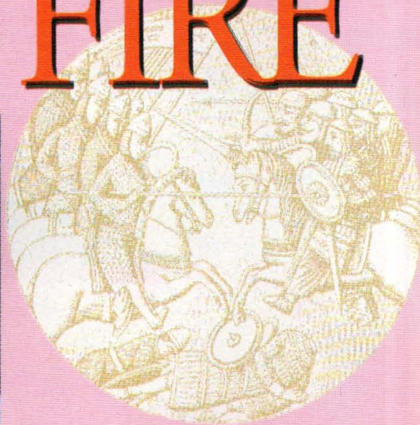
JOYSTICK PORTA 2

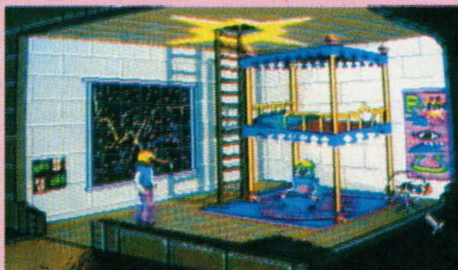
FUOCO inizio gioco
F7 pausa
F7 fine gioco

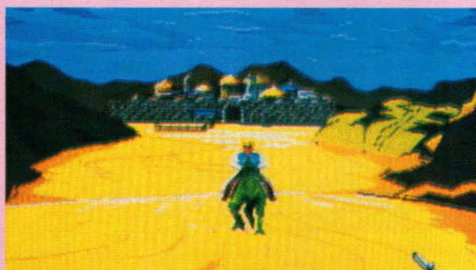
Come tutti i giochi della Sierra, anche **Quest for Glory II** comincia con un episodio assai improbabile. Il protagonista, mentre si aggira per i cieli del misterioso Oriente su un tappeto volante, viene investito da un'astronave pirata e atterra illeso (!) a metà strada tra due città. Come si faccia a uscire illesi da uno scontro con un'enorme astronave surriscaldata non è dato sapere, ma facciamo finta di niente e seguiamo il nostro eroe, che prende alloggio in una locanda e poi cerca di orientarsi nel dedalo di viuzze del souk, cosa per la quale è indispensabile l'acquisto di una mappa. Il nostro eroe però ha con sè solo dell'oro, e per comprare una mappa deve prima cambiarlo in dinari, la valuta locale. Ma come farà a trovare un cambiavalute senza una mappa?
Come in gran parte dei giochi della Sierra, per risolvere un problema occorre fare le domande giuste alla persona giusta. Nelle piazze e nelle botteghe della città ci sono parecchi personaggi, parecchi dei quali decisamente amichevoli. Il loro consiglio è che per raggiungere Rasheir attraversando il deserto occorra un sauro, bestia robusta e affidabile... ma può anche capitare che al primo accenno di difficoltà vi disarcioni e vi lasci nel bel mezzo del deserto in balia di banditi, scorpioni e via dicendo.
All'inizio, il giocatore deve creare il tipo d'eroe che vuole essere scegliendo tra soldato, mago o ladro - e ciascun personaggio può essere "calibrato" a secondo dei punti di intelligenza, magia, astuzia, vitalità ecc. che gli si attribuiscono. Questi punti e il tipo d'eroe prescelto rendono il gioco sempre diverso, a secondo delle scelte del giocatore. Per esempio, chi sceglie d'essere un mago

QUEST FOR GLORY II
TRIAL BY FIRE











s'imbatte in Keapon Laffin, infido proprietario di una bottega d'incantesimi ma dotato di indubitabili arti magiche; andrà poi a trovare l'Incantatrice (entrare a casa sua non è facile, e se non si fanno le domande giuste rifiuterà di tenere un corso accelerato di arti magiche) e poi l'astrologo, particolarmente reticente su ciò che riserva il futuro.

Quest for Glory II è ricco di humor e, a differenza di altri giochi della Sierra, punta più sulla logica che sull'intuito. Logica a parte, il gioco è impegnativo, e anche se si riesce a finirlo ci si può sempre calare nei panni di altri due protagonisti. Tra gli ultimi titoli della Sierra, questo è il migliore, ed è quasi all'altezza di **Space Quest.** Piacerà di certo a chi già conosce gli altri giochi della Sierra; per chi invece non li conosce, sarà un inizio ideale.

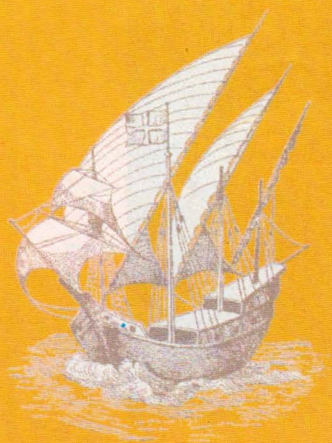


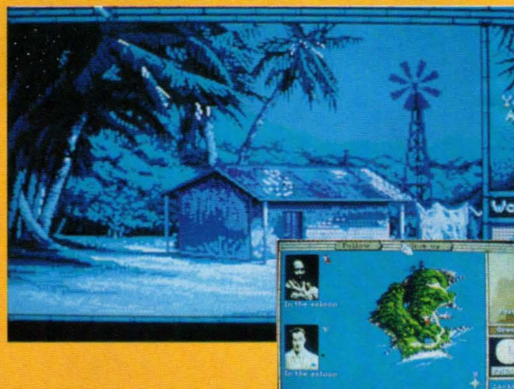


MAUPITI









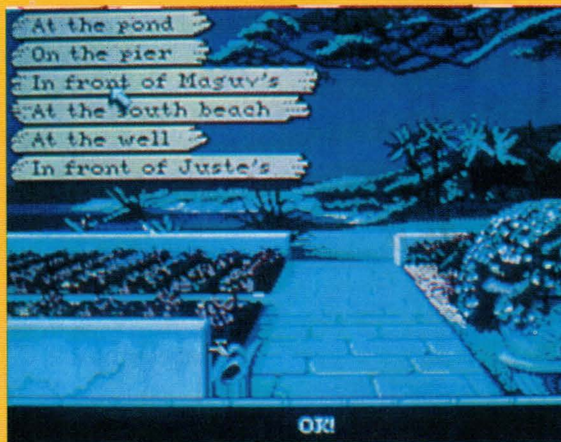
Il genere giallo è stato fino ad oggi trascurato dai videogiochi, ma ora che sta per aprirsi la nuova era della CDTV sarà probabilmente sfruttato appieno. Per la verità, i tentativi più recenti (soprattufto francesi, come **Vera Cruz, Cruise for a Corpse** e **Operation Stealth**) pur essendo graficamente eccellenti erano carenti sotto il profitto vitale della meccanica di gioco. Essi risentivano inoltre della traduzione dal francese, dalla quale uscivano delle frasi decisamente bizzarre, e di questo risente anche **Maupiti Island.** Per fortuna queste bizzarrie verbali nulla tolgono a questo ottimo giallo, graficamente ottimo, facile da giocare e superbo nella musica e negli effetti sonori. Il protagonista è Jerome Lange, il detective già apparso nel 1989 in **Mortville Manor,** della Lankhor. Ora egli si trova alle prese con alcune strane vicende che hanno per teatro l'isola di Maupiti, un paradiso tropicale in cui Jerome dovrà ritrovare una ragazza di nome Mary, che è stata rapita. Nel corso delle indagini interrogherà una quantità di tipi sinistri oppure apparentemente normali, che gli forniranno risposte piene di indizi. Qualcuno tuttavia cercherà di ostacolarlo a costo anche di ucciderlo.

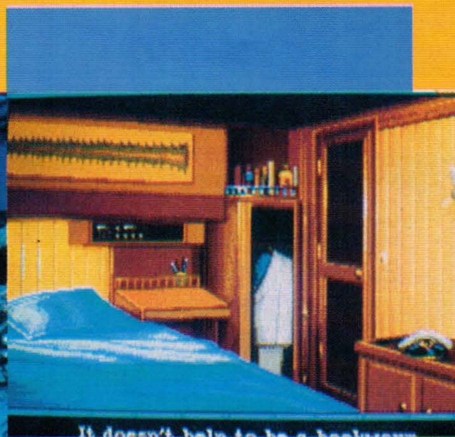
ISLAND

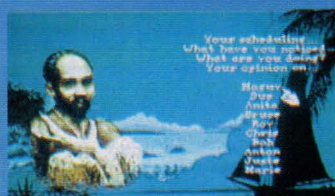

Your scheduling...
What have you noticed..
What are you doing?
Your opinion on...
Bruce
Roy
Chris
Bob
Anton
Juste
Marie

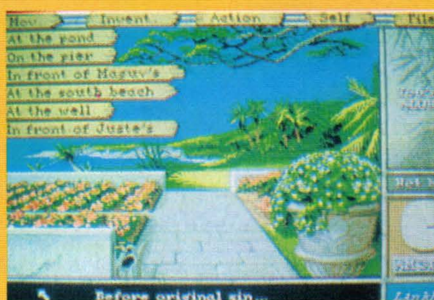

In front of Maguy's
In the saloon
You're ALONE
Great
N


"A Hundred Bottles of Beer on the Wall."





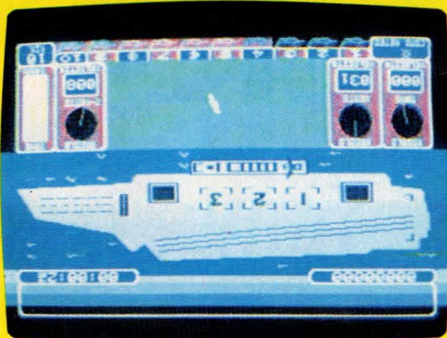






All'inizio del gioco Jerome è nella propria capanna, sopra la quale una serie di icone e di opzioni è inserita in una gradevole cornice di bambù. Icone e opzioni possono essere accessate con il mouse e permettono a Jerome di parlare, prendere, leggere, litigare e fare domande, mentre numerose altre opzioni appaiono al momento del bisogno. Alcuni dettagli animati molto simpatici (per esempio delle farfalle e dei ventilatori in movimento) contribuiscono a creare l'atmosfera: si sente quasi il caldo dei tropici che si leva dallo schermo! Se a ciò si aggiungono una musica e degli effetti sonori eccezionali, si può proprio dire che i programmatori siano proprio riusciti a creare un'atmosfera, elemento spesso assente nei videogiochi e vitale nei gialli. Peccato però che a volte questa atmosfera sia rovinata dalle incongruenze della traduzione.
Entrando in ogni nuovo schermo, il programma vi informa di chi altro è presente nella stanza mostrandone il nome sullo schermo in alto, e per dare inizio alla conversazione basta portare il cursore sullo sprite della persona desiderata, il cui volto appare poi in primo piano.
Le risposte vengono date con una voce sintetica piuttosto robotica, e ogni frase interessante può essere messa in memoria. Esiste un'opzione che permette anche di fare a botte con alcuni personaggi, però il manuale lo sconsiglia poiché il detective non deve attirare troppa attenzione su di sè. Pur non essendo all'altezza di **Operation Stealth, Maupiti Island** è un ottimo gioco tradito dall'incuria della traduzione, che è una seccatura specialmente quando si interrogano i sospetti. In ogni caso, il mistero del rapimento di Mary piacerà a tutti gli aspiranti Sherlock Holmes e costituisce un grosso passo avanti per un genere finora trascurato.

TOP FLIGHT

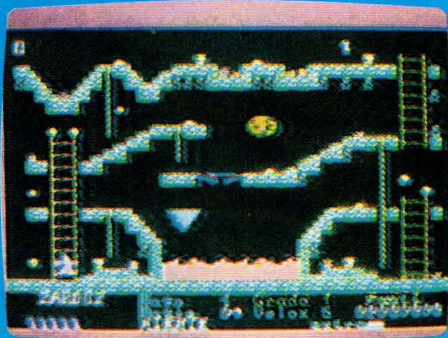


Scopo del gioco è difendere la città di New York dalle incursioni nemiche. Dirigiti con la portaerei verso la città e guida il tuo caccia all'attacco badando che la pista di lancio sia in direzione della città. Per poter intercettare un caccia bombardiere nemico, devi dapprima guidare un trattore per tirare fuori dall'hangar un aereo e portarlo sulla pista di decollo. Per poter decollare devi mantenere l'aereo all'interno di un quadrato che indica la traiettoria ideale. Poi dirigi l'aereo verso la città entrando in VISTA MAPPA. Per fare questo posiziona il mirino sull'aereo e premi lo sparo: apparirà immediatamente un altro mirino col quale potrai selezionare la direzione desiderata. Quando raggiungi la città, per poter combattere contro il nemico devi entrare in VISTA CITTÀ. Posiziona il mirino sul tuo aereo per prendere il comando e guida il tuo caccia contro gli aerei nemici. Fai atttenzione a non rimanere troppo in volo poichè hai a disposizione una quantità limitata di carburante. Per fare rifornimento devi tornare alla portaerei e riuscire ad atterrare!

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	vista portaerei
F3	vista mappa
F5	vista città
CRSR SU/GIÙ	velocità nave
CRSR SX/DX	virata nave

TRAPPER



Dopo avere pazientemente raccolto i punti omaggio di una nota marca di detersivi. Polidor, l'apprendista streghetto, sta finalmente per realizzare il suo sogno e cioè una visita gratuita al castello di Dirt, il grande mago la cui figura è avvolta nel mistero. Appena giunto alla sua meta, Polidor scopre con disappunto che dietro la facciata del concorso il grande mago nasconde un traffico di cavie umane, per procurarsi cervelli freschi per i suoi ciberno-mutanti da combattimento. Si inizia quindi la grande fuga di Polidor, che, per sfuggire alle accanite guardie di Dirt, potrà ricorrere alle sue arti magiche, che, anche se limitate, facendo sparire porzioni di muro potranno creare insidiose trappole per gli inseguitori. L'unico modo per uscire dal tetro castello sarà quello di raccogliere tutte le tesserine magiche che gli conferiranno il potere di teletrasportarsi in un luogo sicuro.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa on/off
FUOCO	inizio gioco
RESTORE	riparte

SOME MEN



La battaglia del Vietnam è finita da parecchi anni, ma è certo che alcuni soldati americani sono ancora nelle mani degli asiatici. Il Pentagono decide quindi di inviare un'unità speciale da combattimento in grado di cavarsela di fronte ad ogni imprevisto. I ricognitori aerei dicono che per arrivare al campo dove sono i prigionieri bisogna attraversare un ponte, superare una postazione missilistica e distruggere una base navale, tutti controllati dalle forze nemiche. Voi partirete armati di solo coltello, non potrete infatti essere paracadutati con il vostro equipaggiamento e dovrete essere in grado di impadronirvi di granate, lancia missili e lancia fiamme rubandoli al nemico per poter sferrare l'attacco finale. Il portare a termine la vostra missione suicida sarà veramente molto difficile, ma se ce la farete i ringraziamenti del vostro comando saranno veramente speciali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	utilizza coltello
SPAZIO	attiva armi

MARCO



Il tiranno di Solenoid era innamorato della principessa Zefira, che però non ricambiava il suo sentimento, anzi era molto affezionata ad un giovane, Marco. Il tiranno decide quindi di metterlo fuori gioco, rinchiudendolo in una prigione segreta. Ma Marco riesce a fuggire ed ora cerca di raggiungere l'agognata libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. Meta della sua fuga è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove un giorno possa raggiungerlo la sua bella. In questa affannosa fuga Marco dovrà riuscire a recuperare 5 oggetti (scelti in una rosa di 21) indispensabili alla riuscita del suo rocambolesco viaggio. Dovrà inoltre raccogliere le monete d'oro, utili per la sua futura sopravvivenza, e altri oggetti che potranno essergli d'aiuto. Ma tutto non sarà semplice, Marco dovrà superare un terreno irto di difficoltà, ma certamente l'amore lo sosterrà fino alla fine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
SPAZIO	salta
RESTORE	fine gioco
R	definisce tasti
P	pausa si/no
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù

NUMA



Sei un pilota di caccia che ha da poco ottenuto il brevetto alla scuola della Confederazione. Ma prima che ti venga finalmente assegnata una navetta tutta per te dovrai prima superare delle ultime prove sperimentali. Ti viene infatti affidata una piccola astronave dotata delle migliori attrezzature e durante un volo verrai attaccato (per simulazione ovviamente) da una serie di ondate successive di alieni. Se riuscirai ad abbattere tutti gli alieni di una ondata, otterrai una arma migliore e così via, fino ad essere promosso. Ma attenzione, l'energia delle tue armi non è infinita e se usi troppo inutilmente il bottone del fuoco, questa decade rapidamente lasciandoti senza arma di difesa. Ogni volta che vieni abbattuto riparti da zero, quindi se vuoi raggiungere dei buoni livelli devi cercare di sopravvivere il più a lungo possibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

AKAI DO

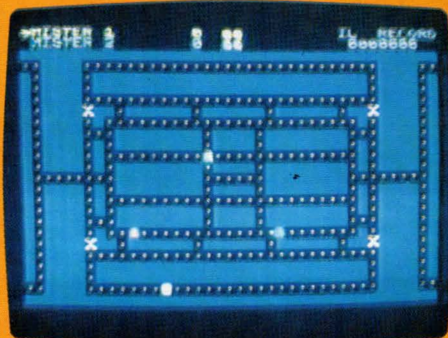


La tranquilla città di Wen-ko-chua è diventata da qualche tempo un posto nel quale è impossibile vivere. Delinquenti e malviventi appaiono da ogni parte e la gente comune deve assoggettarsi ai soprusi che vengono loro imposti senza avere la possibilità di obiettare nulla. Ma certamente tutto questo deve finire ed un allievo della scuola di Akai-Do ha deciso di essere quello che darà una lezione ai cattivi. Introdottosi nella loro sede si troverà immediatamente di fronte ad una serie di individui che cercheranno di avere la meglio su di lui, proprio per impedire che il bene abbia il sopravvento. Ma il nostro amico sembra essere spinto come da una forza sovrumana che gli permetterà di superare le molte avversità. Ovviamente tutto dipenderà anche dalla vostra abilità nel muovere il vostro uomo, ma siamo certi che con la pratica non permetterete che venga sconfitto.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco/demo
F5	sonoro si/no
F7	pausa
SPAZIO	commuta tra calci e pugni

PILLS



Non sapevi quale lavoro intraprendere, quando una strana inserzione ha attirato la tua curiosità. Una impresa cercava un addetto in grado di ripulire dai dispettosi fantasmi una fabbrica di pillole e che fosse anche in grado di recuperare la varia refurtiva che i fantasmi avevano messo da parte nel corso degli anni. Ti sembrava che questo lavoro potesse essere adatto a te ed ora fatti strada attraverso 8 labirinti pieni di pillole che dovrai aspirare, fantasmi repellenti e tesori. I fantasmi residenti nel labirinto faranno in modo che tu non riesca a riprenderti le proprietà che loro hanno rubato e che tu devi invece recuperare. Se riuscirai a raggiungere i simboli lampeggianti i fantasmi rimarranno come imbalsamati e potrai distruggerli. Le pillole ti fanno ottenere 2 punti, i fantasmi 40 punti, mentre i tesori sono valutati 50, 100, 200 e 300 punti. Ogni labirinto deve essere ripulito per ben 3 volte prima che ne appaia uno nuovo. Alla terza volta il gioco sarà più difficile perchè i muri saranno invisibili. Ricorda che ogni 10.000 punti otterrai una vita extra.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	inizio gioco
=	pausa
F	sinistra
G	destra
K	su
M	giù

DESERT FOX

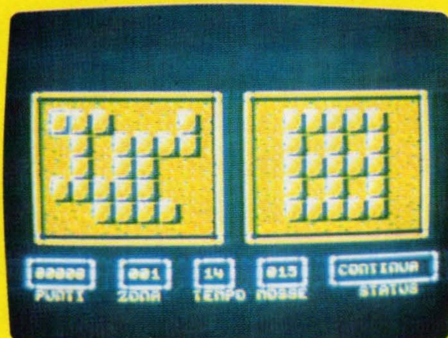


Terminata la battaglia in Irak e avendo attentamente seguito le vicende della guerra, sentite il desiderio di provarvi in battaglie più antiche, ed ecco che come per magia il vostro CBM-64 vi trasporta nel deserto africano e questo gioco vi offre la possibilità di provare la vostra destrezza nel dare la caccia ad aerei, carri armati e convogli nemici, nella guida di un carro attraverso un campo minato ed infine in una battaglia all'ultimo sangue per la supremazia sul territorio africano. Potrai infatti simulare una campagna di guerra nella quale dovrai usare le tue doti di strategia e di azione per riuscire a sconfiggere i tuoi avversari. Durante la campagna ti saranno utilissimi lo Zoom per vedere la consistenza delle forze armate negli avamposti nemici (indicati con le bandierine) e la Radio per intercettare i messaggi o per cambiare direzione di spostamento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	rumore scoppi
/	fine gioco

MOVER

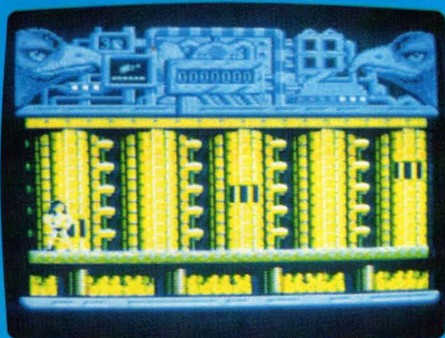


Un bel passatempo, eccitante, nel quale tempo e prontezza di riflessi sono indispensabili per raggiungere lo scopo. All'inizio ti vengono proposti sullo schermo due disegni rappresentati con dei cubetti di pietra. Quello di destra è quello che devi ottenere, mentre lo schema di sinistra è quello su cui tu devi lavorare. Scopo del gioco è ovviamente riprodurre fedelmente lo schema di destra, non solo riuscendo a stare nel tempo a tua disposizione, ma facendo il minor numero di mosse, ah.. dimenticavo: ci sono anche delle mosse limite che non possono essere superate e due livelli di gioco. Tutto abbastanza semplice a prima vista, ma vedrete che saranno necessari vari e vari tentativi per arrivare alla fine e tutto ciò vi terrà incollati davanti al video nella speranza di riuscire a sconfiggere la vostra macchina. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	fine gioco

WKE

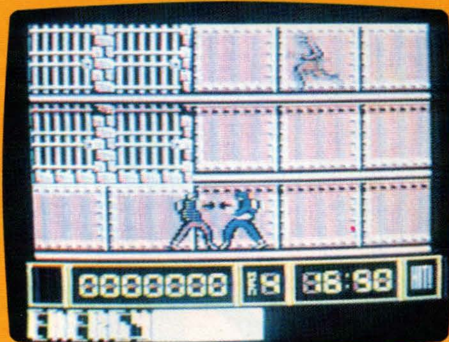


Xamon era un pianeta dove la civilizzazione era perfetta, ma alcuni nomadi, gli Skriter, invasero il pianeta distruggendo quella che ritenevano una razza speciale e mettendo a sua guardia delle piante radioattive. Alcuni Xamoxiani sopravvissero e si nascosero nel sottosuolo dove misero a punto negli anni una vita sintetica WKE in grado di sconfiggere le guardie Skriter. Ma il processore di controllo del WKE è troppo lento e non sembra essere veloce a sufficienza per combattere con il nemico. Scopo del gioco è raccogliere tutte le parti del puzzle disseminate nei 12 livelli. Quando tutti i pezzi sono stati raccolti potrete manovrare lo WKE al meglio. Potrete scegliere tra 4 tipi di armi mortali: la pistola ha munizioni illimitate ma fa danni limitati, tutte le altre armi fanno maggiori danni ma hanno munizioni limitate. Ricordate che potrete raccogliere delle munizioni addizionali durante il gioco e saranno ripristinate all'inizio di ogni livello.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica sì/no
F2	effetti sonori sì/no
F3	demo sì/no
RUN/STOP	pausa
T	fine gioco
durante il gioco:	
F1	pistola
F2	mitragliatrice
F3	laser
F4	lancia razzi

HANDY KILLER



Sei un ricercato. Dopo essere riuscito a fuggire dal laboratorio di lobotomizzazione, hai messo in tilt il Computer del sistema centrale in quanto era l'unico modo per poter cercare di fuggire, e ora hai gettato il guanto della sfida agli androidi-guardiani che sorvegliano questa specie di prigione. Per raggiungere il rifugio che si trova al di sotto della città dovrai attraversare sei zone: le celle, l'area delle guardie e i muri della prigione, la città sotterranea e finalmente i muri esterni anche se l'uscita è una sola. Incontrerai 5 tipi di androidi, alcuni più micidiali di altri, e la lotta con loro sarà comunque meglio che la lobotomizzazione. Ovunque troverai oggetti utili, come le indispensabili chiavi, il cibo apportatore di energia, vite extra e così via. La tua fuga è monitorizzata su due terzi dello schermo e sotto di ciò avrai le informazioni sul numero di vite che ti rimangono, il punteggio, il tempo, il livello di energia e gli oggetti che stai portando.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	attraversa porte

LYTHO



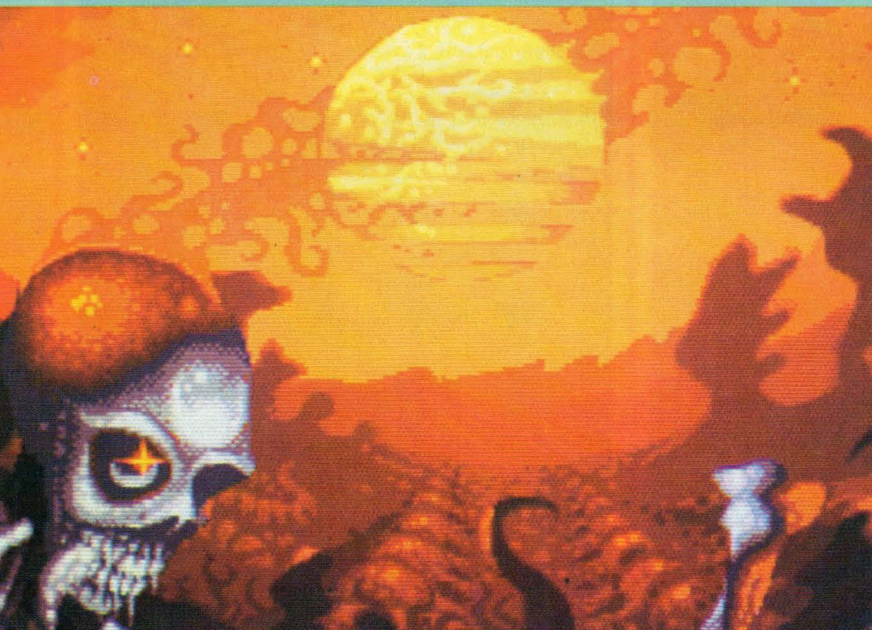
Nel dicembre del lontano anno 1973 la sonda spaziale VG56 oltrepassò il pianeta Giove e lasciò il sistema solare inoltrandosi nello spazio più profondo, portando una piastra che avrebbe spiegato agli extraterrestri dove fosse la Terra. Nell'anno 3021 una nave spaziale aliena si schianta sulla Terra, sulla nave dei pirati spaziali hanno inserito VG 56 e il computer di bordo è stato inizializzato alla sequenza di auto-distruzione con un potere tale da far saltare in aria il pianeta. Il tuo compito è di localizzare il computer ed evitare la distruzione totale, ovviamente in un tempo limite. Gli alieni durante l'evacuazione hanno perso armi e oggetti che ti potranno essere utili nella tua missione: dei cristalli di energia, una tuta particolare, ma questi appariranno a mano a mano che porti a termine i tuoi incarichi. Ma affrettati o la fine sarà vicina.

JOYSTICK PORTA 2

T	fine gioco
O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SPAZIO	arma da fuoco
RETURN	seleziona arma
H	pausa

I personaggi - Per prima cosa occorre scegliere uno dei quattro personaggi. Se giocate da soli la scelta tocca solo a voi, ma se giocate in compagnia può darsi che non vi capiti il personaggio desiderato: cercate quindi di conoscerli tutti e quattro, e in particolare l'Elfo e il Mago, poiché in certi scenari occorre saper usare con destrezza la magia. Non giocate come se si trattasse di un normale gioco di ruolo, ma giocate piuttosto come se si trattasse di un gioco di ruolo a più giocatori: in altri termini, se ci sono tre o quattro giocatori cercate di cooperare per portare a termine l'impresa e poi passate al livello successivo. Solo collaborando (anche se siete solo in due) riuscirete a superare gli ultimi livelli. Usate il Barbaro e il Nano per gli scontri a distanza ravvicinata, e tenete indietro i lanciatori d'incantesimi perché si occupino di cercare te-

HEROQ







sori e porte segrete usando la magia. Non lasciate nulla di intentato: vale la pena di correre dei rischi per conquistare una pergamena o un'arma.

Continua... - Come nella maggior parte dei giochi di ruolo, **Hero Quest** consente di trasportare i giocatori da un'avventura all'altra, ma purtroppo tra un'avventura e l'altra le ferite non guariscono, e questo vi mette sempre più in difficoltà. È impossibile ovviare a questo inconveniente, ma potete se non altro usare le pozioni medicinali e usare personaggi diversi. Non eccedete negli acquisti di attrezzi, che sono superflui per esempio quando il Nano fa parte del gruppo. Le armature servono a proteggere i combattenti e a risparmiare le pozioni: tenetele in serbo per le situazioni più difficili. Vale la pena di pagare cento pezzi d'oro per un bastone, dato che esso farà del Mago il membro più for-

UEST





te del gruppo.

La prima impresa - Il labirinto è facile facile, anche con un solo personaggio. Ci sono alcune porte segrete, ma poiché ciascun livello è disposto sullo stesso schema ci sono delle zone vuote che creano una certa confusione poiché fanno sospettare la presenza di altre porte segrete. Prima di tutto scovate e uccidete i quattro o cinque goblin, così eviterete che il gruppo venga sorpreso durante l'esplorazione. La sala da cui si esce è ubicata a metà del livello.

Secondo livello - È molto più difficile del precedente, e occorre liberare sir Ragnar. Usate accortamente i personaggi, riunendoli per eliminare in fretta i mostri senza subire grossi danni.

La creature presenti in questo livello sono più o meno undici, quindi state pronti a fuggire in tutta fretta se le cose si mettono male. Ove possibile, usate gli incantesimi, per indebolire gli avversari prima di affrontarli a distanza ravvicinata.



Terzo livello - Il gruppo entra nella tana dell'orco, che non è certo uno smidollato. Prima di entrare distribuite al gruppo tutte le armi possibili e immaginabili, e assicuratevi che il Barbaro o il Nano afferrino la lancia quando raggiungeranno l'armeria, che si trova nell'angolo superiore destro della sala. Come prima, siate lesti a riguadagnare le scale se il gruppo è troppo malconcio. Se avete salvato la partita potete ricominciare, e magari imparare dai vostri errori.

E così via... - Le imprese successive sono sempre più complesse e pericolose. Se siete tentati di lanciare il gruppo nello scontro finale, fate pure: vi divertirete ma non sopravviverete a lungo. Avrete bisogno di alcuni degli oggetti magici trovati ai livelli precedenti e non usate il Mago per l'esplorazione, poiché egli non è in grado di tenere con sè l'oro; se non lo sapevate, questa può essere un'esperienza frustrante, ed è anche uno dei molti buoni motivi per cui conviene leggere attentamente il manuale.

COLT



Un gioco entusiasmante che vi terrà attaccati davanti allo schermo del vostro computer fino alla nausea, ma non ne sarete mai veramente stanchi. Eccovi Colt, dopo essere stati magicamente trasportati alla fiera del paese, vi trovate improvvisamente di fronte al baraccone del tiro a segno. Un tiro a segno a dire il vero un po' particolare: avrete infatti la possibilità di scegliere in quale modo fare il maggior numero di punti. Potrete sparare alle paperette che si muovono numerose sul basso dello schermo, ma che danno pochi punti, o colpire l'uccellaccio che volteggia sull'alto dello schermo; ma i maggiori punti vengono dati dalle figure umane che si avvicendano al centro. Attenzione però se gli uomini danno punteggi differenti (alcuni ben 2500 punti) la nonna sulla sedia a dondolo vi fa perdere tutto quanto avete guadagnato. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

HIT

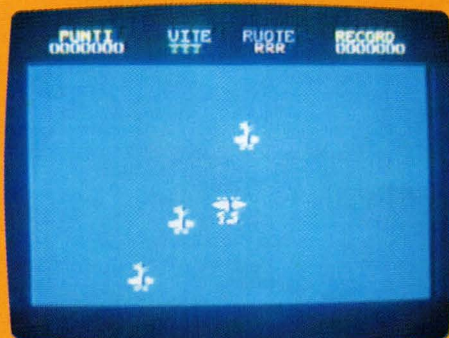


Fuori fa un caldo allucinante, anche se ci ha fatto penare un po', purtroppo, il bel tempo e il solleone sono arrivati. Ma non tutti sono contenti di questo cambiamento e sperano che ritorni il freddo per non dover più sudare e sentirsi stanchi morti. Per darvi la possibilità di immaginare un po' di refrigerio che ne pensate di un bel campionato di hockey, giocato ovviamente su ghiaccio in uno stadio dove la temperatura è sempre bassissima. Eccovi questo gioco, all'inizio del quale oltre a ovviamente scegliere se giocare da soli contro il CBM-64 o contro un amico, dovrete selezionare la singola partita o il campionato, dopodichè la vostra scelta sarà la squadra preferita, fino a quando non inizierà la partita. Scopo del gioco è naturalmente segnare più punti della squadra avversaria e, nel caso del campionario, battere a poco a poco tutti i vostri avversari per restare gli unici in vetta alla classifica.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco
1/2	scelta numero giocatori

MOSQUITO



La battaglia delle Midway, nella quale la superiorità aeronavale dei giapponesi fu distrutta, fu decisiva per una vittoriosa prosecuzione delle forze alleate nel Pacifico. I giapponesi perdettero infatti più della metà dei loro mezzi aereonavali e da quel momento furono costretti sulla difensiva. A oltre 40 anni di distanza potrete rivivere per mezzo del vostro CBM-64 quegli storici avvenimenti. Siete a bordo della portaerei Enterprise come pilota di un bombardiere: vostro compito è combattere gli Zero giapponesi e vi accorgerete di come sia difficile tener cara la pelle. Basta un solo attimo di disattenzione per essere abbattuti. Ricordatevi che passando sopra "POW" aumenterete la vostra potenza di fuoco e che i vostri ordini prevedono la partecipazione a ben 24 missioni di guerra (di difficoltà sempre maggiori). Ce la farete a sopravvivere e a portare a termine la vostra impresa?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	giro della morte
RESTORE	fine gioco

JUNGLA NERA



Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infetta da un'infinità di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti) contro i quali è sufficiente usare la vecchia ma fidata spada. Ma nella giungla c'è anche il rinoceronte, con il quale anche fuggire non è spesso abbastanza per riuscire a non soccombere. Per fortuna questo animale non ama troppo passeggiare e si limita a pascolare in una zona limitata della giungla. Anche le orchidee, che sono di cinque colori, costituiscono una caratteristica particolare della zona. Infatti passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura, accadono delle cose strane. Quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di movimento, quelle gialle paralizzano per un istante, quelle bianche annullano gli effetti delle altre. Che fatica vivere!

JOYSTICK PORTA 1/2

O	inizio gioco
1/2	numero giocatori con joystick
3/4	numero giocatori con tastiera
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	combatti
F1	pausa sì/no

RUN AWAY



Un bel divertente giochino che vi farà trascorrere un bel po' di tempo davanti al vostro CBM-64, questo è ciò che vi proponiamo questa volta. Il protagonista del vostro gioco è un simpatico anatroccolo il cui compito consiste innanzitutto nell'eliminare tutti gli esseri ostili di ogni schema. Per fare ciò può usare i mattoncini che compongono lo schema e con i quali deve schiacciare i suoi nemici. Farà una bella cosa anche se riuscirà a far cadere i mattoncini sui quali è rappresentato un uovo, perché così lampeggerà il bonus che l'anatroccolo potrà toccare per ottenere un maggior punteggio. Attenzione poi ai cubetti con rappresentata la freccia perché se colpiti fanno cadere tutta la fila. I cubetti possono anche essere ricostruiti da alcuni nemici del nostro anatroccolo, ma questo potrà essere utile anche per lui, cosicché non sia costretto ad utilizzare solo le scale. Gli schemi sono molteplici ed ovviamente con l'avanzare del livello aumentano le difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta schema
F3	livello gioco
F5	numero giocatori

MR. ZOT



Facciamo un bel viaggio nel tempo e ritorniamo indietro ai tempi medioevali, quando i maghi e le streghe, anche se visti non sempre di buon occhio, sorvegliavano sulla povera gente e l'aiutavano ad andare avanti. Questa volta le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere uno di questi maghi, forse il migliore in assoluto, Mr. Zot e tu dovrai aiutarlo a combattere queste malvage creature utilizzando delle palle di fuoco. Purtroppo il nostro mago non ha molte di queste palle e per non rimanere a secco deve continuamente fabbricare una pozione magica. Ma anche per la pozione sono necessari numerosi ingredienti, che dovranno essere depositati nel pentolone. Ma attenzione, le creature malvage non rimaranno inattive e cercheranno di buttare nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Come ultima cosa ti ricordiamo di non far entrare mai in contatto il mago con il mostro blu o per lui sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
A	su/giù
I	sinistra
P	destra
Z	lancia palle
RESTORE	fine gioco

I HATE GOLF

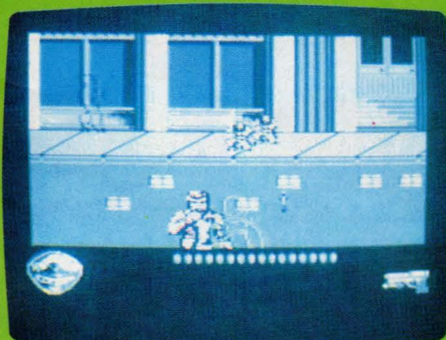


Il protagonista della nostra avventura è un simpatico coniglio, che però impersona un ruolo veramente strano, è un "ninja". Il suo compito è di liberare la zona del campo da Golf da numerosi intrusi che infastidiscono il gioco degli appassionati soci. Il povero coniglio ha un compito veramente arduo, perché i suoi avversari sono capaci anche loro di menare le mani e non paiono avere la minima intenzione di lasciare sgombro il campo. Il coniglio dovrà ripulire per prima cosa la zona superiore, poi dovrà infilarsi nelle tane che ci sono sul terreno per far sloggiare i suoi avversari anche da quei posti. Ma, attenzione: le palline da golf, le gocce d'acqua nelle tane, sono abbastanza fastidiose per il nostro amico e piano piano gli faranno perdere energia, cercate quindi di non rimanere a lungo sotto il loro attacco.

JOYSTICK PORTA 2

F1	record
F3	difficoltà gioco

SHOOTING



Due poliziotti motociclisti si sono accidentalmente e fortunatamente imbattuti in un giro di droga colombiana e scoperti i malviventi hanno intenzione di ucciderne il capo per smembrare la banda. Raggiunto il luogo ove questi si nasconde, pur non conoscendolo, decidono di eliminare tutti nel tentativo di eliminare lui. Ingaggiano allora una furiosa battaglia, ma ecco che qualche cosa di strano accade, sembra che un misterioso individuo si sia introdotto nella battaglia ma per scopi malefici personali, senza una ragione apparente. Ecco quindi che i due poliziotti non solo dovranno vedersela con i malviventi che infuriano ed appaiono da ogni parte, ma dovranno anche stare molto attenti a non essere eliminati dal misterioso individuo. Sarà un malvivente o un essere di un altro mondo? Questo non si sa ma forse alla fine lo scoprirete. Raccogliete le munizioni che trovate in giro colpendole e fate molta attenzione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WUFF



Il protagonista di questa nuova avventura, Wuff è un cane un po' particolare. Appartiene infatti ad una categoria di amici dell'uomo che vengono appositamente addestrati per poter poi aiutare la polizia nelle sue ricerche. Wuff ha infatti seguito un addestramento particolare ed ora è in grado di superare molte difficoltà, soprattutto quando si tratta di aiutare un essere umano. Questa volta gli è stato affidato il compito di scoprire dove è stato nascosto il suo amico umano, e per far ciò dovrà perlustrare le varie zone della città in cerca di indizi. Wuff dovrà però fare molta attenzione ai numerosi tranelli che i delinquenti hanno messo a destra e a manca, come teschi, piante carnivore, insetti molesti e per non rimanere senza energie dovrà raccattare le cibarie che si trovano un po' ovunque. Buon lavoro, Wuff!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TARGET



OBIETTIVO

Colpire e distruggere un numero di aggressori nel tempo determinato, evitando le bombe sganciate dagli aeroplani in volo e i carri armati che si fermano, ruotano e fanno fuoco. Il successo nel gioco è rappresentato dall'aggiunta del tempo residuo al punteggio. Meno tempo si impiega, più alto è il punteggio.

SCHERMATA INIZIALE

E - Edit Mode (Assetto di gioco. Vedi oltre)
H - High Scores (Punteggi alti)
Premere un tasto qualsiasi o il pulsante di Fuoco per iniziare il gioco.

CONTROLLO

Muovere il joystick in su e in giù per regolare l'alzo dei cannoni. Muovere il joystick a destra e a sinistra per far scorrere il display a destra e a sinistra. Premere il pulsante di Fuoco per far fuoco.

ASSETTO DI GIOCO

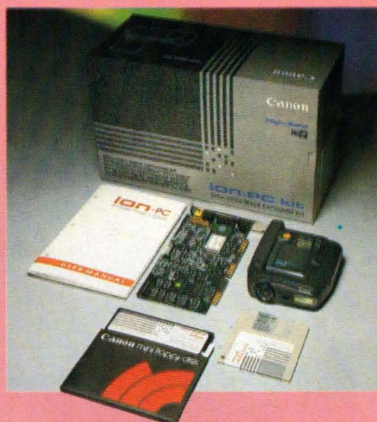
È possibile effettuare i seguenti cambiamenti (notare che più bassa è la cifra più facile è il gioco):
Velocità di scorrimento - (1-2): 1 movimento più veloce; 2 più lento.
Ritmo di fuoco - (1-3): 1 la velocità di fuoco è massima; 3 minima.
Precisione - (1-5): più bassa è la cifra minor precisione è richiesta e più facilmente si riesce a colpire il bersaglio.
Velocità d'elevazione - (1-3): 1 regola l'alzo dei cannoni a velocità massima; 3 a velocità minima.
Velocità del nemico - (1-3): 1 il nemico si muove a velocità minima; 3 a velocità massima.
Difficoltà - (1-5): più bassa è la cifra, minore è il numero di nemici da distruggere.
Muovere il joystick in su e in giù per modificare i valori. Premere il pulsante di Fuoco per definire e sfruttare l'opzione successiva. Premendo il pulsante di Fuoco dopo l'ultima opzione ("difficoltà") il gioco comincia.

GENERALITÀ

Il tasto di "Restore" restituisce la schermata iniziale, a qualsiasi momento del gioco ci si trovi, in **edito mode** o in **high score**.

JOYSTICK PORTA 1/2

F2 blocca l'azione
F3 riattiva l'azione
F5 elimina il sonoro
F7 riattiva il sonoro



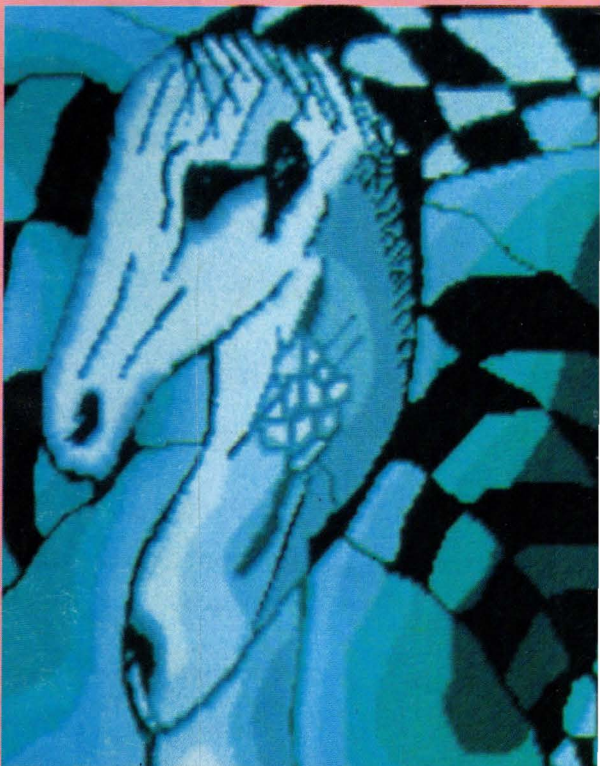
CON LA ION TUTTI REGISTI



Tra le più importanti e succose novità presentate al recentissimo Smau di Milano, scegnaliamo il rivoluzionario Kit Ion-Pc della Canon, costituito da una fotocamera di tipo digitale Canon Ion, da una scheda di acquisizione e da un applicativo "standalone" per Pc. È interessante il fatto che essa permette di realizzare piccole animazioni.
Tra le sue caratteristiche più interessanti abbiamo la risoluzione di 768 pixel orizzontali, 24 bit per le immagini a colori o 8 per quelle monocromatiche, compatibilità con schede grafiche EGA, VGA. L'autonomia delle sue batterie consente lo scatto di ben 4.000 immagini.
Tra gli accessori forniti ci sono adattatori che consentono l'acquisizione di negativi o di pellicole, un set di obiettivi che spazia dal grandangolare al teleobiettivo e un portabatterie di lunga durata. Le sue applicazioni si rivolgono soprattutto al campo del DTP Video, per la realizzazione di videocataloghi, layout, video presentazioni, prestampa e banche immagini.







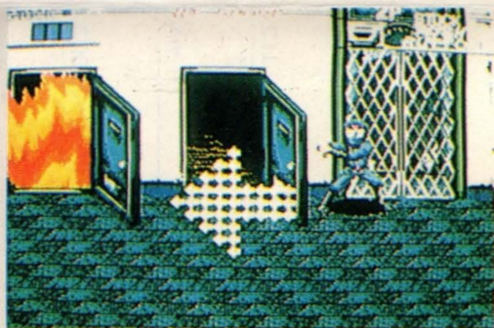






COME È FATTA LA ION

Dispositivo di ripresa dell'immagine: CCD da 1/2 pollice (786 pixel in senso orizzontale).
Segnale video: formato colore PAL.
Supporto di registrazione: video floppy disk da 2 pollici (50 immagini a colori su ogni disco).
Obiettivo: fisso monofocale 9.5 mm (equivalente a 51mm in una macchina da 35mm), f/2.4
Distanza di ripresa: da 1 m a infinito (27 cm dalla superficie dell'obiettivo in modalità macro).
Sistema di misurazione della luce: Feedback AE
Modalità di esposizione: AE programmato (1/30 sec, f/2,4 fino a 1/500 secondi, f/22).
Gamma di misurazione: da EV8 a EV18 (a ISO 100)
Compensazione dell'esposizione: circa +1,5 EV
Flash: numero guida 7,5 (a ISO 100), gamma di accoppiamento entro 3 m.
Bilanciamento del bianco: traccia automatica TTL
Registrazione della data: registrazione automatica del numero di traccia, giorno, mese, anno, ora e minuto.
Risoluzione orizzontale: registrazione / playback: 320 righe Tv.
Playback: 400 righe Tv
Alimentazione: batteria principale: accumulatore Canon BP-4P
Dimensioni: 111,5 × 42 × 113 mm
Peso: circa 410 g (senza pile).



RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE







SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 EXPLORER - 2 RAF	
3 INVESTIGATE - 4 JUMPYE	
5 U BOOT - 6 COMMANDER	
7 FREE'EM - 8 COW BOYS	
9 TOP FLIGHT - 10 TRAPPER	
11 SOME MEN - 12 MARCO	
13 NUMA - 14 AKAI DO	
15 PILLS	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 DESERT FOX - 17 MOVER	
18 WKE - 19 HANDY KILLER	
20 LYTHO - 21 COLT	
22 HIT - 23 MOSQUITO	
24 JUNGLA NERA - 25 RUN AWAY	
26 MR. ZOT - 27 I HATE GOLF	
28 SHOOTING - 29 WUFF	
30 TARGET	

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI